

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN LITERASI BACA TULIS PADA SISWA KELAS 4
SEKOLAH DASAR**

Fransisko Deny Chandra Anugerah¹, Bagus Amirul Mukmin², Alfi laila³
^{1,2,3} Universitas Nusantara PGRI Kediri
[1fransiskodeny2001@gmail.com](mailto:fransiskodeny2001@gmail.com), [2bagusamirulm@gmail.com](mailto:bagusamirulm@gmail.com),
[3alfilaila@unpkediri.ac.id](mailto:alfilaila@unpkediri.ac.id)

ABSTRACT

This development research is based on the results of observations and interviews that learning Indonesian reading and viewing still has several students whose interest in reading is still low. Based on the results of observations and interviews that became the basis of the research entitled the development of children's story comic media to improve reading and writing literacy skills in grade 4 elementary school students. The media developed were tested for validity, effectiveness, and practicality. This research is a type of development research or Research and Development using the ADDIE model. In this study were students and teachers of grade 4 SDN Ngoro 2. Data collection techniques in the research conducted using observation, interviews, questionnaires, and tests with quantitative and qualitative data analysis. The purpose of the study was to determine the quality of the learning media products developed based on aspects of validity, effectiveness, and practicality. The results of the comic development research are as follows: (1) comic media is declared valid with results of 87% from material validation and 78.75% from media validation, (2) comic media is declared very practical with results of 96% from teacher responses and 98.26% from student responses, (3) comic media is declared very effective after the evaluation test or posttest with the results of the completion of the limited trial showing an average of 88.6 and the extensive trial showing an average value of 87.6.

Keywords : comics, learning media, indonesian

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini dilatar belakangi berdasarkan hasil observasi dan wawancara bahwa pembelajaran bahasa Indonesia membaca dan memirsa masih ada beberapa siswa yang minat bacanya masih rendah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang menjadi dasar penelitian yang berjudul pengembangan media komik cerita anak untuk meningkatkan keterampilan literasi baca tulis pada siswa kelas 4 sekolah dasar. Media yang dikembangkan diuji kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development dengan menggunakan model

ADDIE. Pada penelitian ini adalah siswa dan guru kelas 4 SDN Ngoro 2. Teknik pengumpulan data pada penelitian yang dilakukan menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes dengan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui kualitas produk media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Hasil penelitian pengembangan komik adalah sebagai berikut, (1) media komik dinyatakan valid dengan hasil 87% dari validasi materi dan 78,75% dari validasi media, (2) media komik dinyatakan sangat praktis dengan hasil 96% dari respon guru dan 98,26% dari respon siswa, (3) media komik dinyatakan sangat efektif setelah tes evaluasi atau posttest dengan hasil ketuntasan pada uji coba terbatas menunjukkan rata-rata sebesar 88,6 dan uji coba luas menunjukkan rata-rata nilai sebesar 87,6.

Kata Kunci : komik, media pembelajaran, bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus diajarkan disetiap jenjang pendidikan, dimulai dari Sekolah Dasar sampai ke tingkat Sekolah Menengah Atas. Komunikasi ada dua jenis, yaitu komunikasi verbal dan non verbal. Komunikasi verbal merupakan komunikasi yang dilakukan untuk menyampaikan pesan dengan menggunakan kata-kata (Sutrisno & Puspitasari, 2021:34). Komunikasi ini melibatkan penggunaan kata-kata lisan atau tertulis untuk menyampaikan pesan, sedangkan komunikasi non verbal yaitu jenis komunikasi yang dilakukan untuk menyampaikan pesan tanpa menggunakan kata. Adapun saat kita bersalaman, menganggukkan kepala,

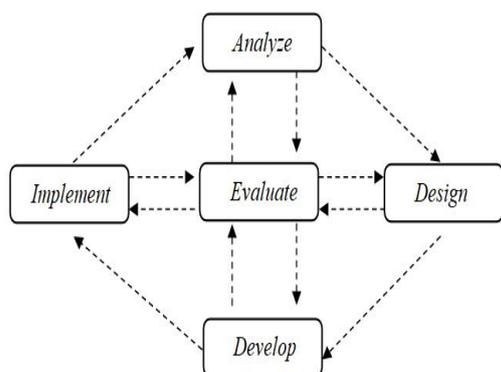
tersenyum, mengerutkan dahi, semua itu merupakan bahasa lambang atau simbol. Komunikasi non verbal ini melibatkan penggunaan bahasa tubuh, gerak tubuh, ekspresi wajah dan isyarat non verbal lainnya untuk menyampaikan pesan. Keterampilan membaca dan menulis sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa yang diajarkan disekolah dengan tujuan agar siswa dapat mengerti maksud yang ada di dalam bacaan sehingga dapat memahami isi bacaan. (Menurut Nurhamsih2019) bahwa pembelajaran membaca dan menulis sangat penting diberikan kepada siswa untuk melatih menggunakan bahasa secara aktif. Hasil angket penilaian kebutuhan siswa-siswi kelas IV SDN NGORO 2 sebanyak 23 siswa menunjukkan

peserta didik yang suka bacaan dengan menggunakan gambar yaitu 86,95%, siswa yang merasa bosan dengan bacaan terlalu banyak yaitu 52,17%, siswa yang menyukai komik dan cerita pendek sebanyak 73,91% dan 91,30%.

B. Metode Penelitian

Setiap pengembangan tentu dapat memilih dan menentukan langkah-langkah paling tepat bagi peneliti dengan mempertimbangkan kondisi yang dihadapi dalam proses pengembangan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengembangan *Research and Development model ADDIE*. Alasan pemilihan model pengembangan ini adalah karena penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran, mengetahui kelayakan produk tersebut apabila diterapkan dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Model ADDIE

Pada tahap analisis kinerja ini, dilakukan dengan metode observasi dan data dokumen. Metode observasi bertujuan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang sedang dilakukan di kelas dan metode data dokumen bertujuan mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi oleh siswa pada saat proses belajar mengajar. Kegiatan observasi dilakukan pada SDN Ngoro 2, subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4 yang berjumlah 23 siswa.

Peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Kuantitatif dan deskriptif kualitatif adalah dua teknik analisis data yang digunakan. Data kuantitatif diperoleh dari skor validasi ahli materi dan ahli media pembelajaran, data respon siswa terhadap media yang dikembangkan, serta data skor disposisi siswa. Data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar para ahli serta hasil konversi data kuantitatif menjadi data kualitatif. (Sudaryana 2022).

Validasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan media komik yakni untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Uji angket validitas

ahli pada media komik dengan membandingkan jumlah skor yang diberikan validator ($\sum x$) dengan jumlah skor yang ditetapkan didalam angketvaliditas media pembelajaran (n). Adapun rumusnya sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

P = Presentase Kevalidan

$\sum x$ = Jumlah skor setiap kriteria

n = Jumlah skor ideal

Data penilaian keefektifan untuk meningkatkan kemampuan materi menyimak, membaca, dan menulis diukur dengan melakukan postes yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan melalui media pembelajaran komik edukatif cerita anak dengan rumus :

$$KBK = \frac{\text{siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah total siswa}} \times 100\%$$

Ket:

KBK =Kriteria Belajar Klasikal

Data kepraktisan diperoleh dari dua pengguna produk yaitu guru dan siswa. Dua data dijumlahkan dan dibagi untuk diketahui hasilnya dengan kata lain dihitung rataratanya. Rumus menghitung hasil presentase kepraktisan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Ket : P = besaran presentase

F = total skor

N = skor maksimal

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan data rekapitulasi rata-rata presentase kelayakan menurut ahli validasi materi sebesar 87%. Jika dipertimbangkan dengan hasil ini, materi yang digunakan termasuk dalam kriteria kelayakan sangat valid dan tidak perlu direvisi. Berdasarkan hasil data rekapitulasi rata-rata presentase kelayakan menurut ahli validasi materi sebesar 78,75%. Jika dipertimbangkan, materi yang digunakan termasuk dalam kriteria kelayakan valid dan perlu direvisi kecil.

Hasil Uji Model Terbatas

Angket Respon Guru Uji kepraktisan diperoleh dari guru kelas IV SDN Ngoro 2 mendapatkan hasil persentase 96%. Berdasarkan kriteria penilaian menurut Akbar (2015) jika persentase 86%-100% dalam kriteria sangat praktis atau sangat baik digunakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik edukatif cerita anak yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran

Hasil uji terbatas $\frac{8}{8}x \times 100\% = 100\%$ Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang telah dilakukan oleh peneliti. Dapat diketahui bahwa seluruh peserta didik tuntas dalam menyelesaikan dan memecahkan masalah pada elemen menyimak, membaca, dan menulis. Hal tersebut, dilihat dari nilai setiap peserta didik mendapat nilai diatas 75 dengan ketuntasan 100% .

Uji model luas

Angket respon siswa Hasil angket respon siswa yang diperoleh yaitu 226 dari 230 skor maksimal, jadi presentase hasil angket respon siswa $\frac{226}{230} \times 100\% = 98,26\%$. Uji kepraktisan yang diperoleh dari guru kelas IV SDN Ngoro 2 mendapatkan hasil persentase 98,26%. Berdasarkan kriteria penilaian menurut Akbar (2015) jika persentase 86%-100% termasuk dalam kriteria sangat praktis atau sangat baik digunakan. Hasil ketuntasan belajar siswa yang diperoleh 15 dari 15 skor maksimal, jadi presentase hasil belajar siswa $\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$ Berdasarkan uji coba terbatas dan evaluasi selama 2 kali pertemuan media pembelajaran dilakukan kepada peserta didik untuk mengukur respon terhadap media

yang dikembangkan setelah media tersebut direvisi dan divalidasi serta dinyatakan layak oleh para ahli.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran komik edukatif cerita anak dikembangkan peneliti untuk mendapat hasil validasi materi dan ahli yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan hasil validasi ahli media dan materi menunjukkan nilai 78,75% dan 87% yang dimana kriteria tersebut dinyatakan valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil angket respon guru yang diberikan untuk pengembangan media ini yaitu 48 dari 50 skor maksimal, jadi hasil respon guru yaitu 96%. Dari hasil angket respon siswa yang diberikan untuk pengembangan media ini yaitu 226 dari 230 skor maksimal, jadi hasil respon siswa yaitu 98,26%.

Tingkat keefektifan media pembelajaran komik edukatif dilihat dari nilai ketuntasan klasikal. Peserta didik pada uji model luas diatas nilai KKM 75, sehingga menunjukkan bahwa media pembelajaran komik edukatif cerita anak efektif dalam meningkatkan pemahaman dan nilai peserta didik 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Sutrisno (2021) Pengembangan Perangkat Berbasis TPACK pada Materi Garis dan Sudut untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2).
<https://doi.org/10.31537/laplace.v4i2.552>
- Nur Rizqo, Hamsi Mansur, dan Mastur (2019). Pengembangan Media Ular Tangga Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal of Instructional Technology*. 1(1) 36-43.
- Rahmat Arofah dan Hari Cahyadi (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Education Journal*. 3(1).
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Hariyati, D. P., & Rachmadyanti, P. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Liveworksheet untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas V Dina Putri Hariyati. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(7), 1473–1483
- Puji Sri Lestari dan Ratnasari Diah Utami (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Kobela Pada Muatan Matematika Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11(4) 2626-2634.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6104>
- Ali, Aisyah dan Sudaryana, (2019). Pembelajaran kelas rangkap: implementasi pelaksanaannya pada sekolah dasar di kabupaten jayapura. *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Pengembangan Ipteks Dan Seni*. 99- 106.
- Akbar, R.F. (2015). “Analisis Persepsi Pelajar Tingkat Menengah Pada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus”. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*. Volume 10, Nomor 1. (189-209).